

工作周报总结

2013-6-16 肇昕 3090100511

本周工作主要是准备本科生毕业设计答辩、参加了周五的头脑风暴、以及对 Unity3D 引擎进行了入门的学习。

1. 首先针对本科生毕业设计答辩的情况，对于之前的工作做了仔细的解读和探究，最后将自己的工作总结成一个精简的版本，可以在五分钟到十分钟的时间内完成工作的讲述，在今天的答辩中，非常顺利和对答自如，算是对本科毕设一个完整的结局。
2. 头脑风暴中提出了一个 Attic 可视化框架引擎的构想，我在这个问题的思考上首先是概念上：我们模仿 Unity3D 这个游戏引擎的模式，实现一个用于可视化方向上的开发引擎。功能上：我们模仿 AI 或者 PS 的方式，结合后台的数据绑定来实现我们的可视化方案。而我在那天的交流中，了解到，任何一个引擎的开发，有两种模式：一个是基于一个已经低端的成熟的引擎作为起点，逐步实现我们自己的功能，一点点脱离这个雏形，成为一个自己的引擎。另一个是完全自己搭建从 0 开始。前者可以避免很多的引擎开发的弯路，但是相比起来可能灵活性比较差；而后者时间需要很长，会走很多弯路。所以，我们的引擎开发如何入手是我最近也在思考的问题。
3. 这两天，因为各种原因吧，我开始初步的对 Unity3D 引擎做了了解和学习，一方面是前面的引擎开发的模式很相似，需要去了解，另一方面，是本身对绘制这一方向需要学习，同时 Unity3D 引擎能做一些很简单的游戏出来。

下周中，打算合理安排自己的时间，能再在气象项目上实现一些功能，考虑是不是应该正式地加入到大师姐她们的 Attic 引擎的开发之中，因为对我而言，这不是什么 Double 福利这样的因素所左右的事情，而是对我在今后的实验室的规划的一个路口，希望可以找时间和陈老师您聊一聊。